

# Mise en œuvre d'un cahier d'autonomie en élémentaire

Le principe général est "simple": mettre en place un cahier contenant des activités pédagogiques que l'élève va pouvoir faire seul, en gérant **en autonomie son apprentissage**.

L'autonomie se construit dans une pédagogie de projet. Le cahier d'autonomie peut être un outil de développement de son autonomie. Par le choix d'outils riches, de manipulation, axés sur une progression adaptée, il construira ses apprentissages à son rythme.

La difficulté se situe dans la mise réelle en apprentissage et non pas dans de l'activité délestage/occupationnelle.

Cette démarche aura tout son sens dans une pratique d'école, d'équipe.

L'acte autonome obéit à **plusieurs critères** :

- présence d'un désir ou d'une nécessité
- analyse de la situation, choix de la stratégie la plus efficace, la plus économique
- passage à l'acte sans aide extérieure
- réussite du projet

## Principes fondateurs

- Nécessaire implication de toute l'équipe (continuité, partage, efficacité)
- Importance du choix des outils et de la mutualisation pour éviter la surcharge de travail
- Intérêt de centraliser dans un cahier/lutin/classeur pour éviter la dispersion, pour jouer sur l'autonomie non seulement du contenu mais aussi de sa mise en œuvre (méthodologie pour apprendre à s'en servir, à le gérer seul).
- Réfléchir à l'outil : il doit être « beau ». Il faut qu'il soit attrayant, qu'il fasse plaisir aux élèves. Il se doit d'être propre, clair, ludique, coloré...  
Cela demande d'uniformiser les fiches, de créer un codage clair : sur le temps nécessaire (*1 sablier, 2 sabliers, etc*) sur la difficulté (*1 étoile, 2 étoiles, etc.*),...
- Ne mettre en œuvre que des activités bien pensées, en lien avec des compétences du programme.

## Principes pédagogiques

- Les temps d'autonomie sont des **temps de renforcement** des apprentissages. Les élèves ont besoin de multiplier les expériences de manipulation, de confrontation à une notion avant de l'intégrer.
- Importance d'utiliser des supports permettant une réelle progression dans les apprentissages. Il ne faut pas juxtaposer des fiches sans liens entre elles. Il faut du lien dans le cahier et entre le cahier et le vécu de classe.
- le contenu doit être de deux tenants :
  - un tronc commun pour partager une culture commune et partager des activités par lesquelles tous les élèves pourront passer (qui donc s'intégrera parfaitement dans la programmation de classe)
  - une partie différenciée : un ensemble de travaux en lien avec des compétences particulièrement à retravailler pour l'élève.

- les activités pédagogiques prévues suivent une progression qui met l'élève en réussite. Dans leur contenu et leur présentation, elles doivent motiver l'élève et l'inciter à s'impliquer (dessin, texte, disposition,...).

## Difficultés

La mise en place d'un cahier peut poser quelques difficultés. Si on les anticipe en amont, la mise en œuvre n'en sera que facilitée :

- Le travail de validation des activités sollicite fortement l'adulte. Donc réfléchir à la correction, l'auto correction, la valorisation du travail effectué.

- Il faut du temps pour installer le cahier : expliquer son fonctionnement, la consigne, les règles, quand il peut servir (en fin de tâche, sur une plage définie de l'emploi du temps...)

- Il faut gérer le groupe : les élèves circulent dans la classe, peuvent bavarder mais c'est souvent aussi des échanges constructifs car même en ciblant un travail individuel, des échanges se créent.

- Il est difficile de bien cibler : la progression doit être finement pensée : mettre l'élève en réussite au début, donc être très accessible mais par la suite devenir de plus en plus « résistante » pour mettre en situation d'apprentissage réel.

- la gestion des élèves: certains sont plus lents, moins attentifs : il faut les stimuler.

## Quels contenus ?

Cibler de préférence français et mathématiques.

Uniquement des activités de renforcement, pour revoir des notions déjà vues de l'année en cours ou des années antérieures.

Faire le lien explicite avec les compétences du programme.

Garder l'idée **de travaux ludiques**, d'une durée maîtrisée, dont la correction est pensée (autocorrection ou correction avec la maîtresse).

### En français :

- Faire un fichier sur la conjugaison, l'imparfait par exemple, qui soit progressif: Combiner une progression : verbes simples du 1er groupe, verbes du 2ème groupe, mélanger 1er et 2ème groupe, verbes du 3ème groupe, mélanger verbes des trois groupes avec une variété d'activité: exercices à trous, mots croisés, etc.

- Remise en ordre d'images séquentielles avec ou sans productions de textes.

- lecture « gratuite »: feuille de route avec la couverture de l'élève à cocher + fiche d'appréciations avec codage (j'ai aimé, je n'ai pas aimé, pourquoi, etc).

- petits jeux de lettres type « baccalauréat » : à partir d'une lettre donnée, dans un temps donné (fournir un sablier), donner 1 nom, 1 verbe, 1 adjectif, 1 couleur, etc..avec un tableau qui change selon la progression

- petits travaux de production d'écrits : à partir d'un lot d'étiquettes ou d'images, fabriquer une phrase

- remplir les bulles d'une courte BD

- enquêtes de l'Inspecteur Lafouine

- fiche de lexique sur un mot donné (principe de la fleur avec pétales « mots même famille », étymologie, définition, images, synonymes / contraires, etc...cf docs eduscol vocabulaire).
- exercices courts sur divers sujets (genre « inférences » cf 51 mini textes).
- illustrer par le dessin un court texte lu
- puzzles de lecture (avec parcimonie)
- activités/ jeux autour du dictionnaire
- activités autour des sons : dans une banque d'images commune, trouver x images dans lesquels on entend le son [a] (fiche 1) puis on avance dans la difficulté en suivant la progression des sons, le nombre d'images demandé et la place du son dans le mot...

## En mathématiques :

- énigmes mathématiques, problèmes ouverts : pas de progression sur ces outils si ce n'est dans la compréhension des consignes / du texte.
- fichier de jeux de logique (tableaux de vérité) : progression à construire car niveaux de difficulté très variés
- jeux de calculs : pyramides additives / multiplicatives, carrés à 100, carrés à 1000
- fichier d'opérations progressif
- fichier progressif sur des compétences ciblées : comparaison de fractions...
- jeux du type « le compte est bon »
- faire des mesures de baguettes de bois avec différents objets : un mètre de couturier, une règle,...Il suffit d'avoir un stock de baguettes étiquetées (A,B,C...).
- faire des pesées d'objets avec une balance disponible en fond de classe et une galerie d'objets étiquetés. Puis après la pesée faire des comparaisons ...
- faire des mesures d'aires avec le matériel de géométrie et une galerie d'objets étiquetés.
- Fiches sur l'heure
- programmes de construction en géométrie (progression)
- tracés ou reproductions de figures (au compas, symétrie, quadrillage, changement d'échelles, etc.)
- Pavages
- activités/jeux de repérage dans un quadrillage
- jeux de numérations : « carrés à 100 », triangles de calculs, opérations en numération égyptienne,...

## Logique

- Sudokus : 4x4x (C2), 6x6 (C2 puis C3)

## Outils commerciaux :

- ⇒ Réfléchir à la compétence réellement visée, se méfier des fichiers à photocopier commerciaux
- ⇒ Envisager la progression dans les activités et leur nécessaire insertion dans la programmation de classe
- ⇒ Analyser les modalités : clarté des consignes, matériel nécessaire,

Cf jeux smartgames : <http://www.smartgames.eu/fr>

il faut viser plutôt des gens en individuel et en lien avec les programmes.

- Ecrit-lettre (ACCES)
- Jeux de logique (ACCES)
- Jeux de mots 1,2 (SED)
- Des jeux pour lire au CP (SED)
- mots mêlés (SED)
- Jeux de mots 3 (SED)
- jeux de lecture (SED)

- Lecture ludique (SED)
- des mots en images pour lire et écrire (SED)
- des phrases en images pour lire et écrire (SED)
- Lecture et orthographe par les mots croisés (Edélios)
- Jeux de mots (ACCES)
- Numération-opérations C2 (PEMF)
- J'apprends à compter avec Floe (ACCES)
- Le monde des pavages (ACL éditions du kangourou)
- Jeux de symétries (ACL)
- Jeux mathématiques CE1 (SED)
- 101 jeux de nombres (ACCES)
- Mystero(ACCES)
- Graphismes et géométrie CP-CE (RETZ)
- Fichiers d'orthographe CE1 (PEMF)
- Numération-opérations C3 (PEMF)
- Logico maximo (MDI)